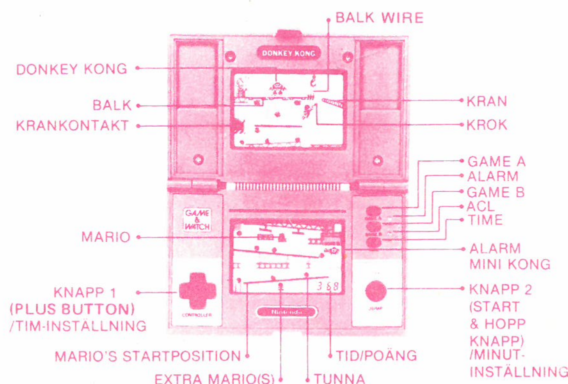


ORIGINAL Nintendo

GAME & WATCH

MULTI SCREEN DONKEY KONG DK-52

1. INSTÄLLNING AV KLOCKA OCH ALARM

Tryck med en penna el. dyl. ned ACL-knappen. På rutorna syns då spelets samtliga figurer samtidigt. Med knapp 1 ställs timmarna in och med knapp 2 minuterna. När inställningen är klar, tryck ner TIME-knappen och klockan startar.

ALARM Tryck ned ALARM-knappen. Klockmärke (fig. 1) syns i nedre rutan. Syns det ej, tryck ned ALARM-knappen en gång till. Alarmet är aktiverat när klockan syns. Med knapp 1 ställs timmarna in med knapp 2 minuterna. När TIME-knappen hålles intryckt syns den inställda Alarmtiden. När alarmet ringer dyker MINIKONG upp i rutan och svingar klockan upp och ned — (fig. 2). Alarmet ringer 1 minut. Genom att trycka ned TIME-knappen stängs alarmet av manuellt


fig. 1

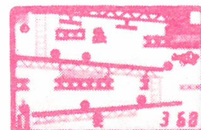

fig. 2

2. SPELET

Donkey Kong håller en vacker flicka fången högst upp på en byggnadsställning. Den modige snickaren Mario klättrar upp på balkarna för att rädda henne genom att dra undan balken Donkey Kong står på. Donkey Kong kastar tunnor för att hindra Mario att komma uppåt

Båda rutorna används i spelet. Tunnorna som Donkey Kong kastar i den övre rutan rullar ner till den undre. När Mario nått toppen på den undre rutan dyker han upp i den övre.





3. SPELETS BÖRJAN

Tryck ned GAME A eller GAME B (svårare) och den tidigare högsta erhållna poäng syns i rutan. När knappen släpps startar spelet. Notera att tidigare toppresultat raderas ut om ACL-knappen trycks in eller om batterierna avlägsnas

4. SPELETS GÅNG

Tryck på Jump-knappen när inga tunnor är i närheten, så Mario hinner hoppa över den första. →


Nedre balken
Nedre rutan

Tryck på Jumpknappen när första tunnan kommer, så hoppar Mario över den. →



När inga tunnor kommer, tryck på knapp 1 höger sida för att förflytta Mario till höger. →



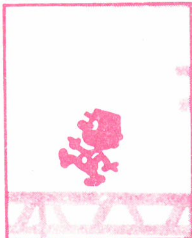
När Mario kommer till en stege och inga tunnor kommer tryck på knapp 1 övre sida och Mario klättrar upp för stegen. →



Mario kan bara hoppa över tunnorna där balkar saknas över hans huvud. →


Andra balken

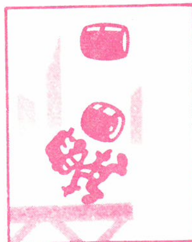
→ När inga tunnor kommer, tryck på knapp 1 vänster sida och förflytta Mario till vänster. →



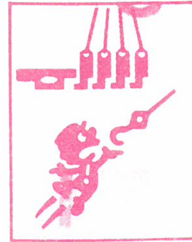


När Mario klättrar upp för den andra stegen dyker han upp på den övre rutan. Tryck på knapp 1 vänster sida för att starta kranen. →

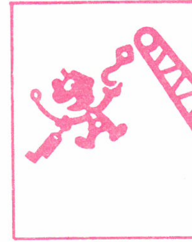
Övre rutan



Kranen rör sig och Donkey Kong kastar tunnor. Tryck på knapp 1 vänster o höger sida för att undvika att Mario träffas. Förflytta Mario till kranen. →

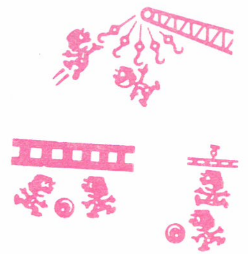


Tryck ner Jump knappen när kroken är längst till vänster och Mario hoppar upp och tar den. →



Kranen lyfter upp Mario och han skär av en wire, som håller upp balken som Donkey Kong står på. Mario återvänder till startposition.

KOM I HÅG



a) När kranen svingat två gånger stängs den av. Mario måste då åter starta den vid brytaren.

b) Mario kan inte hoppa där balkar finns ovanför hans huvud (både fasta och rörliga), eller när han står på en stege.

c) När spelet startar, eller efter en miss och Jump knappen ej trycks in, kommer Mario i startposition efter c:a 8 sekunder.

d) Ju fler tunnor Mario klarar, ju fortare kommer de rullande. Om Mario ej når toppen i tid kan inte Mario klara alla de tunnor som kommer rullande.

5. POÄNG

a. För varje tunna Mario hoppar över markeras 1 poäng.
b. När Mario nått övre rutan erhålles 2 poäng för varje överhoppad tunna.
c. När Mario skär av en wire, som håller upp balken Donkey Kong står på erhålles mellan 5 och 20 poäng beroende på tiden Mario spenderat sedan starten.
d. När alla wires skurits av och Donkey Kong faller ger detta 20 poäng.
e. Max poäng är 999.

6. KNAPPARNA

a) knapp 1.

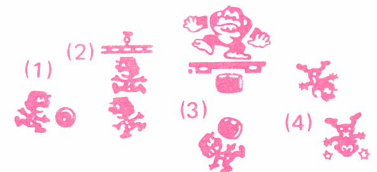
- Om knappen trycks in när Mario är vid en stege, klättrar han upp
- Tryck här för att förflytta Mario till höger.
- Tryck här när du vill förflytta Mario ner för en stege
- Tryck här för att förflytta Mario till vänster
- När Mario kommit till övre rutan ovanför stegen startas kranen med denna knapp.

b) knapp 2 (start och hopp)

Med denna knapp startas spelet. Under spelets gång trycks knappen in varje gång Mario skall hoppa över en tunna. Denna knapp får också Mario att gripa tag i den svängande kroken i kranen.

7. MISSAR

1. När Mario träffas av en rullande tunna.
2. När Mario träffas av balk som rör sig ovanför hans huvud.
3. När Mario träffas av tunna som kastas av Donkey Kong.
4. När Mario hoppar efter kranens krok och missar.



8. BONUS

När poängsumman är uppe i 300 poäng ljuder en fanfar och ytterligare en Mario dyker upp vid starten. **Om inga missar** är markerade vid 300 poäng kommer "chanstid", vilket innebär att poängen blinkar och dubbla poäng erhålls till dess att en miss är gjord.

9. SKÖTSEL OCH LIVSLÄNGD

Spelen är mycket stryktåliga. Det enda man bör tänka på är att vara försiktig med rutorna, som inte tål intryckning. Spelet bör ej heller utsättas för direkt solljus (t ex i en bil) för länge. Var försiktig med gångjärnen och kretskortet mellan spelhalvorna.
Batterilängden är för klockdisplayen 12 månader med SR-44, 6 mån med LR-44.
Livslängden vid spel en timme om dagen: 6 mån med LR-44.
Klockans avvikelse per dygn: ±3 sek.
Arbetstemperatur +10° — +40°
OBS! Batterierna som används kan utgöra en miljöfara. Se därför till att dom inte hamnar i naturen, utan lämna in dem till din återförsäjare.

Generalagent:

Bergsala AB

Box 10204, 434 01 Kungsbacka, Sweden, Telefon 0300-185 90

FOTOPRINT KUNGSBACKA